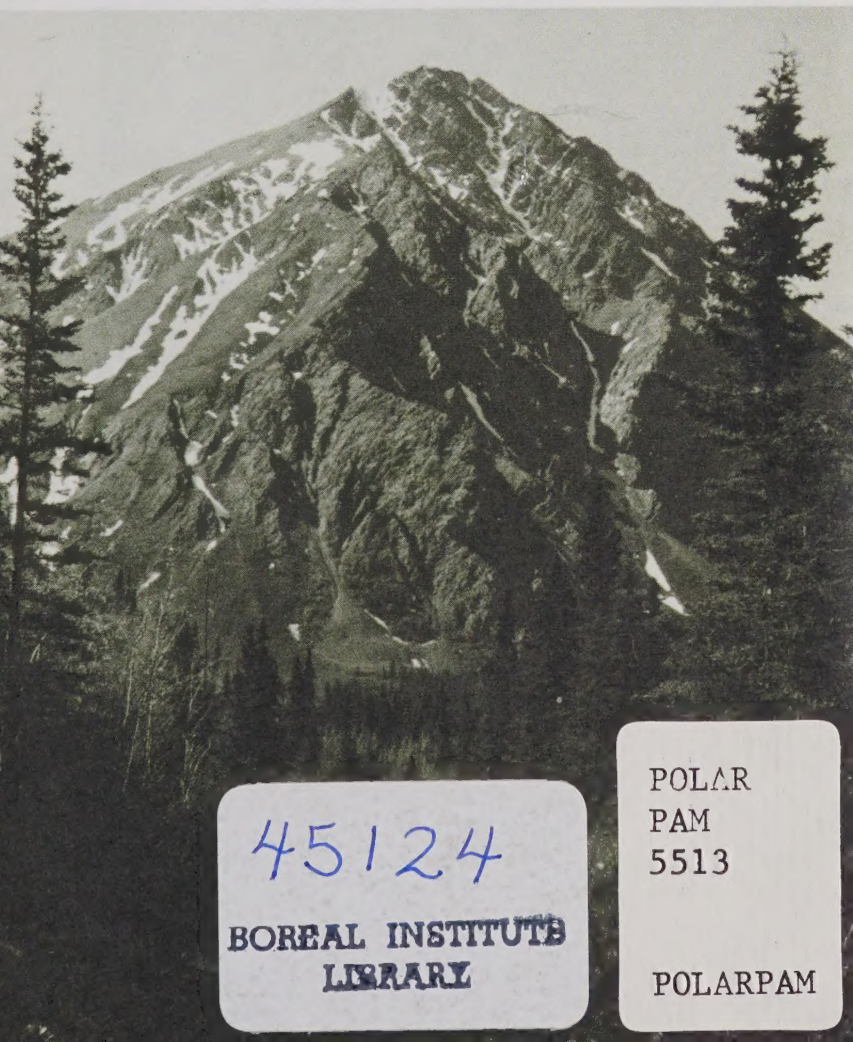


# Hiking in Kluane National Park



45124

**BOREAL INSTITUTE  
LIBRARY**

POLAR  
PAM  
5513

POLARPAM

## **Enjoying your park**

One of the best ways to enjoy the rugged beauty of Kluane National Park, its mountains, wide valleys, mountain lakes, valley glaciers, alpine meadows and tundra, is to explore it on foot.

Much of Kluane National Park is accessible only to experienced mountain and glacier expeditioners, but there are many hiking possibilities in the unglaciated east section of the park. By using old mining roads and animal trails, wading the occasional stream and doing some bushwhacking, the hiker can venture into many areas of the park.

There are approximately 250 kilometers (155 miles) of hiking trails in the park, some leading to remote areas necessitating overnight travel, while others are ideal for day hikes. Trails in Kluane cater to the many varied interests of hikers such as wildlife observation, photography, sightseeing, climbing, wilderness experience, and physical fitness. Previous backpacking experience and physical condition are required for several trips, but there are hikes for the novice and intermediate hikers.

There are signs designating the starting points for most of the hiking routes in Kluane. Trails are not marked out but signs identify many of the principal streams that will be encountered. Most trails are reasonably clear and easy to follow but others are obscure in places and a map and compass may be needed.

For those who wish to go only on a guided hike, the park interpretive programme offers scheduled guided hikes throughout the summer season.

The hiking trails are indicated on the park map inside this folder. Guides and maps describing these trails are available at both the park information centres which are located at the park headquarters, km. 1640, Alaska Highway, and Sheep Mountain, km. 1707, Alaska Highway.

## **BEST TIME OF YEAR FOR HIKING**

Generally, weather suitable for camping and recreation falls between June 15 and September 15 when the temperatures range between a high of 28°C (82°F) to a low of 5°C (41°F). However, some people prefer to go hiking as early as mid-May, or as late as the end of September, when it is usually quite cool.



## EQUIPMENT

Hiking in Kluane National Park involves travel through wilderness country. Be prepared for sudden changes in the weather or an emergency. Weight should be kept to a minimum, but, at the same time, nothing essential can be left behind.

The following checklist may be helpful when preparing for a hiking trip into the park.

1) *Footwear:* It is advisable to wear good hiking boots, and to carry along running shoes in case a stream may have to be crossed. Always take along extra socks.

2) *Clothing:* Dress according to weather conditions. If going out for several days, be prepared for changes in weather.

3) *Sleeping bag*: Should be suitable for seasonal temperature variations.

4) *Tent*: No trails offer shelters and so a hiker may wish to carry along a tent for overnight trips.

5) *Stove*: It is a good idea to take along a light weight stove and fuel. If there has been a lot of rain it will be impossible to find dry wood to build a fire, or, if there is a high fire hazard, campfire permits will not be issued. Also, in some areas firewood is scarce.

6) *Insect repellent*: Mosquitoes and black flies can be bothersome during certain periods of the summer and repellent can offer relief.

7) *Food*: Dried or freeze-dried foods are the easiest to carry. Avoid food with strong odors, and store all foods in air tight containers as protection against bears.

8) *Map and trail description*: Printed guides and maps of hiking trails can be picked up at the park information centres.

9) *First aid kit, good knife, waterproof matches, toilet paper, sunglasses, suntan lotion, and pack-in pack-out bags.*

10) *Flares*: When going on extended hiking trips it is always a good idea to pack along smoke flares in case of an emergency.

## **Crossing Streams**

One of the main difficulties hikers will encounter is in crossing principal streams. Below are some suggestions on crossing streams.

- 1) Try to cross streams early in the day when they are at their lowest.
- 2) Don't cross barefoot. Leave your boots on or use running shoes.
- 3) Use a sturdy stick for support and for testing water depth. Point stick upstream as it will washout if you lean on it downstream.
- 4) Move across the stream in a diagonal fashion, facing upstream and yielding with the current.
- 5) Always undo waist straps on pack-frame.
- 6) If traveling in a group, link together using a strong rope or arms for personal safety.

*Remember*: If a stream crossing appears to be very difficult and risky, turn back.

## **HYPOTHERMIA**

Hypothermia is the rapid, progressive mental and physical collapse accompanying the chilling of the interior of the body. It is caused by exposure to cold and is aggravated by wetness, wind and exhaustion. Most cases develop in air temperatures between  $-1^{\circ}\text{C}$  ( $30^{\circ}\text{F}$ ) and  $10^{\circ}\text{C}$  ( $50^{\circ}\text{F}$ ).

Exposure and exhaustion lead to hypothermia. The moment the body begins to lose heat faster than it produces it, the victim involuntarily exercises (e.g. begins to shiver) and the body makes involuntary adjustments to preserve normal temperatures in the vital organs. Energy reserves are thus being drained.

The state of hypothermia is reached when the internal temperature of the body slides downward, leading to stupor, collapse and death. At this stage, energy reserves will have been exhausted.

Treatment is aimed at supplying heat to a victim unable to generate his own. Useful sources are prewarmed garments and sleeping bag, warm tent interior, fire, body heat from companions, and warm liquids.

*Prevention is the best cure! Be sure to:*

- 1) avoid exposure;
- 2) stay dry and beware of the wind;
- 3) use warm clothing and good rain gear (wool clothing still insulates when wet);
- 4) change damp undergarments;
- 5) avoid overheating the body in order to prevent excessive perspiring with resultant energy losses;
- 6) eat high fat and carbohydrate foods;
- 7) make camp before exhaustion sets in.

## **SURVIVAL**

Hikers, especially those going on extended trips, should be prepared for an emergency both physically and psychologically.

Survival is often more dependent on the person than on the situation. Lost or injured persons have a better chance of survival if they can:

- 1) consider beforehand the special conditions they will be faced with and prepare accordingly;
- 2) travel in groups;
- 3) improvise and adapt to the situation;

- 4) be patient, calm and confident in themselves;
- 5) show some signal such as bright clothing or a lit flare if forced to stay in one place.

### **Be Animal Wise**

Make noise while hiking to avoid startling an animal which may be in the same area as you.

Avoid cornering an animal and do not move towards it.

Don't cook or sleep with food in tent.

Also, please leave your dog at home as it may attract a bear and lead it right to you.

\*For details on what action to take when a bear is encountered or sighted, and to identify bear signs, please obtain a copy of the Parks Canada brochure, *YOU are in Bear Country*.

### **MANDATORY REGISTRATION**

Hikers planning to overnight in the park must register with a park warden or one of the two information centres before going into the park. On completing the trip, the hiker must check back in with the park. This regulation is for the hiker's safety.

### **FIREARMS**

All firearms must be sealed before being taken into the park. Firearms can be sealed at the park headquarters, km. 1640, Alaska Highway, or at Sheep Mountain, km. 1707, Alaska Highway.

### **CAMPFIRE PERMITS**

Before starting a campfire in the park a national park campfire permit must be obtained from either of the park information centres. These permits are free of charge, but will not be issued if the fire hazard is at the danger level.

### **FISHING LICENSES**

To fish in the park, a national park fishing license must be purchased for \$4.00. Licenses and regulations can be got from any park warden, both park information centres, and from a few private businesses in the area.



### Take Only Pictures

Please take special care to help preserve all aspects of the environment for future generations. Do not remove specimens of rock, vegetation, or wildlife from the park without first obtaining a collecting permit from the park superintendent. This includes antlers, bones, fossils and other artifacts.

### Leave Only Footprints

Pack out everything packed in. Pack-in pack-out bags are available at the park headquarters and Sheep Mountain information centres.

It is very important to keep your camp clean. Litter left behind may attract wild animals which may not be dangerous to you, but hazardous to the next hiker on the trail.

BOREAL INSTITUTE  
LIBRARY

Rec'd:

Nov. 25/81

Order No.:

Price:

WF

Acc. No.:

Parks Canada, Prairie Region

45124



# HIKING

Following is a list of trails in Kluane National Park on which information may be obtained at the information centre in the park map print are for one-way use.

1. Williscroft Canyon  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:
2. Sheep - Bullock  
Starting point:  
Type of trail:

Distances:

3. Vulcan Creek  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:
4. Kaskawulsh G  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:

5. Dezadeash - A  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:
6. Quill Creek So  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:

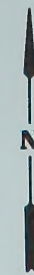
7. Kathleen Lake  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:

8. Rock Glacier  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:

9. Mush - Bates  
Starting Point:  
Type of trail:  
Distance:

10. Kathleen - Co  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:

11. St. Elias Lake  
Starting point:  
Type of trail:  
Distance:



National  
Park

KLU

#### LEGEND

Hiking Trail  
Campground  
Primitive Campground  
Mountain  
Lake  
River  
Creek  
Information Centre  
Park Boundary



#### LÉGENDE

Sentier d'excursion  
Terrain de camping  
Camping rustique  
Montagne  
Lac  
Rivière  
Ruisseau  
Centre d'information  
Limité du parc

#### HIKING TRAILS IN KLUANE

Following is a list of hiking trails in Kluane National Park on which printed guides and maps may be obtained at either of the park's two information centres. These trails are indicated on the park map printed on the left. Trail distances are for one-way unless otherwise stated.

- Williscroft Canyon**  
Starting point: km 1716, Alaska Highway  
Type of trail: follow the creekbed  
Distance: 1.5 km
- Sheep — Bullion Creeks**  
Starting point: km 1707, Alaska Highway  
Type of trails: abandoned portion of Alaska Highway, and old mining roads  
Distances: Main trail 6.4 km, Sheep Cr. Branch 6.4 km, Sheep-Bullion Plateau Branch 8.0 km, Bullion Cr. Branch 9.5 km
- Vulcan Creek**  
Starting point: km 1704, Alaska Highway  
Type of trail: abandoned portion of the Alaska Highway  
Distance: 6.5 km
- Kaskawulsh Glacier**  
Starting point: km 1704, Alaska Highway  
Type of trail: Vulcan Creek trail and then following east bank of Slims River  
Distance: 25.5 km
- Dezadeash — Alesk River Valley**  
Starting point: km 1646, Alaska Highway  
Type of trail: abandoned mining road  
Distance: 24 km
- Quill Creek South**  
Starting point: km 240, Haines Road  
Type of trail: follow north bank of creek  
Distance: 11 km
- Kathleen Lake**  
Starting point: km 229, Haines Road  
Type of trail: abandoned Jonobo Mine Road  
Distance: 26 km
- Rock Glacier**  
Starting point: km. 212, Haines Road  
Type of trail: self-guiding  
Distance: 0.8 km
- Mush — Bates Lakes**  
Starting Point: km 201.7, Haines Road  
Type of trail: abandoned mining road  
Distance: 21.6 km
- Kathleen — Cottonwood — Mush**  
Starting point: km 201.7 or km 229  
Type of trail: same as 7 and 9, and linking trail (obscure)  
Distance: 85 km (loop-trail)
- St. Elias Lake**  
Starting point: km 196, Haines Road  
Type of trail: old recreation road  
Distance: 6.4 km

#### LES SENTIERS

Les excursionnistes peuvent se procurer des guides imprimés et des cartes pour tous les sentiers dans le parc. Ces sentiers sont indiqués sur la carte ci-dessous; ils sont distribués aux deux centres d'information du parc. Le tracé des sentiers est indiqué ci-contre. A moins d'indication contraire, les distances sont mesurées pour l'aller seul.

- Cañon Williscroft**  
Point de départ: km 1716  
Description: long le lit de la rivière  
Longueur: 1,5 km
- Ruisseaux Sheep et Bullion**  
Point de départ: km 1707  
Description: emprunt d'une route abandonnée et d'anciennes routes minières  
Longueur: 6,4 km (tracé principal), 6,4 km (branche de la rivière), 8,0 km (plateau), 9,5 km (branche de la rivière)
- Ruisseau Vulcan**  
Point de départ: km 1704  
Description: emprunt d'une route abandonnée  
Longueur: 6,5 km
- Glacier Kaskawulsh**  
Point de départ: km 1704  
Description: suite le long de la rive est de la rivière Slims  
Longueur: 25,5 km
- Vallée Dezadeash — Alesk**  
Point de départ: km 1646  
Description: emprunt d'une route minière abandonnée  
Longueur: 24 km
- Ruisseau Quill South**  
Point de départ: km 240  
Description: long le long du banc nord de la rivière  
Longueur: 11 km
- Lac Kathleen**  
Point de départ: km 229  
Description: chemin abandonné  
Longueur: 26 km
- Glacier Rock**  
Point de départ: km 212  
Description: interprétation auto-guidée  
Longueur: 0,8 km
- Lacs Mush et Bates**  
Point de départ: km 201,7  
Description: route minière abandonnée  
Longueur: 21,6 km
- Kathleen — Cottonwood — Mush**  
Point de départ: km 201,7 ou km 229  
Description: suit les sentiers 7 et 9, et relie les deux (sentier obscur)  
Longueur: 85 km (sentier en boucle)
- Lac St. Elias**  
Point de départ: km 196  
Description: route de récréation ancienne  
Longueur: 6,4 km

# Excursions dans le parc national Kluane



## **Profitez de votre parc**

Une des meilleures façons d'apprécier la beauté majestueuse de Kluane, ses montagnes, ses larges vallées, ses lacs de montagne, ses glaciers, ses près alpins et sa toundra, consiste à explorer le parc à pied.

Une grande partie du parc Kluane n'est accessible qu'aux alpinistes expérimentés, bien qu'on puisse faire beaucoup de randonnées dans la partie est du parc qui n'est pas recouverte de glaciers. L'excursionniste qui ne craint pas d'emprunter des chemins de vieilles mines et des pistes utilisées par des animaux, de passer à gué un cours d'eau et de se frayer parfois un chemin à travers la brousse, peut s'aventurer dans de nombreux endroits du parc.

Il y a environ 250 kilomètres (155 milles) de sentiers d'excursion dans le parc; certains mènent dans des endroits reculés qui nécessitent un voyage de plus d'un jour, tandis que d'autres se prêtent parfaitement à des randonnées d'une journée. Les sentiers de Kluane offrent tout ce qu'il faut pour satisfaire les observateurs de la faune, les mordus de la photo, les excursionnistes, les alpinistes, les amateurs de nature et de conditionnement physique. Il est nécessaire de savoir camper et d'être en bonne condition physique pour entreprendre certaines de ces excursions; par contre, il y en a d'autres qui sont destinées aux débutants et aux excursionnistes moins chevronnés.

Des panneaux indiquent le point de départ de la plupart des sentiers d'excursion de Kluane. Ceux-ci ne sont pas balisés, mais il y a des indicateurs qui signalent les principaux cours d'eau. La plupart des sentiers sont assez dégagés et faciles à suivre, mais il y en a d'autres où il serait préférable de se munir d'une carte et d'un compas.

Pour ceux qui préfèrent des randonnées guidées, le programme d'interprétation du parc en prévoit pendant tout l'été.

La carte du parc, qui se trouve à l'intérieur de ce dépliant, indique le parcours des randonnées à pied. Il est possible de se procurer les guides et cartes décrivant ces pistes en s'adressant aux centres d'accueil situés dans les bureaux principaux du parc, km 1640, route de l'Alaska, et à Sheep Mountain, km 1707, route de l'Alaska.

## SAISON FAVORABLE AUX EXCURSIONS À PIED

En général, la saison du camping et des divertissements en plein air se situe entre le 15 juin et le 15 septembre, lorsque la température se tient entre 28°C (82°F) et 5°C (41°F). Cependant, certaines personnes aiment faire des excursions dès la mi-mai ou tard en septembre, lorsqu'il fait plus frais.

## EQUIPEMENT

Pour faire des excursions dans le parc national Kluane, il faut traverser des régions sauvages. Il est par conséquent indispensable d'être prêt à faire face à des changements soudains de température ou à des urgences. Il faut en outre réduire au minimum le poids de l'équipement, tout en prenant soin de ne rien oublier d'essentiel.

La liste ci-dessous vous sera peut-être utile lorsque vous vous préparerez à aller en excursion dans le parc.

1) *Chaussures*: Nous vous conseillons de porter de bonnes chaussures de marche et d'emporter une paire de chaussures de tennis, au cas où il faudrait que vous passiez un cours d'eau à gué. Emportez toujours une paire de chaussettes supplémentaire.

2) *Vêtements*: Habillez-vous en fonction du temps. Si vous partez pour plusieurs jours, attendez-vous à ce qu'il y ait des changements de temps.

3) *Sac de couchage*: En fonction des variations saisonnières de température.

4) *Tente*: Comme il n'y a aucun abri le long des sentiers, vous voudrez peut-être emmener une tente.

5) *Réchaud*: Il serait bon d'emporter un réchaud léger et du combustible. S'il a beaucoup plu, vous ne pourrez trouver de bois sec pour allumer en feu et, s'il y a des risques d'incendie, vous ne pourrez obtenir de permis pour faire un feu de camp. En outre, dans certains endroits, il est difficile de trouver du bois.

6) *Produits insecticides*: Les moustiques et les mouches noires peuvent être très ennuyeuses à certains moments de l'été et nous vous conseillons d'emporter un insecticide.

7) *Nourriture*: sèche ou séchée à froid, car elle est plus facile à transporter. Évitez d'emporter des produits alimentaires qui dégagent une forte odeur; mettez toute nourriture dans des boîtes bien hermétiques pour ne pas attirer les ours.

8) *Cartes et descriptions des sentiers*: vous pouvez obtenir des centres d'accueil du parc des guides et des cartes sur lesquelles les sentiers d'excursion sont indiqués.

9) Trousse de secours, bon canif, boîte d'allumettes hydrofuges, papier hygiénique, lunettes de soleil, ambre solaire et sac de plastique pour les déchets et la nourriture.

10) *Fusées*: Si vous partez pour une excursion prolongée, nous vous recommandons d'emporter des fusés fumigènes, en cas d'urgence.

### **Comment traverser les cours d'eau**

La traversée ces cours d'eau est une des principales difficultés que doivent surmonter les excursionnistes; nous vous donnons ci-dessous quelques conseils sur la manière de les franchir.

- 1) Essayez de les traverser tôt le matin, lorsqu'ils sont à leur niveau le plus bas.
- 2) Ne les traversez jamais pieds nus. Gardez vos bottes ou mettez vos chaussures de tennis.
- 3) Utilisez une canne solide pour vous appuyer et pour sonder la profondeur de l'eau. Placez la canne en amont de vous-même; si vous la placez en aval, elle risque d'être emportée par le courant.
- 4) Traversez le cours d'eau en diagonale, face au courant, mais sans y résister.
- 5) Débouclez toujours les ceintures des sacs à dos.
- 6) Si vous voyagez en groupe, attachez-vous tous les uns aux autres à l'aide d'une corde ou tenez-vous les uns aux autres par les bras, pour plus de sûreté.

*Remarque*: Si un cours d'eau vous semble très difficile ou dangereux, faites demi-tour.

### **HYPOTHERMIE**

L'hypothermie est l'engourdissement progressif mental et physique qui résulte de l'abaissement de la température du corps. Causée par le froid, l'hypothermie est aggravée par l'humidité, le vent et l'épuisement. La plupart des cas de ce genre ont eu lieu lorsque la température ambiante se situe entre  $-1^{\circ}\text{C}$  ( $30^{\circ}\text{F}$ ) et  $10^{\circ}\text{C}$  ( $50^{\circ}\text{F}$ ).

Le refroidissement et l'épuisement provoquent l'hypothermie. Dès que le corps commence à perdre plus de chaleur qu'il n'en produit, la victime fait des mouvements involontaires (par exemple, elle commence à frissonner) et le

corps fait des ajustements involontaires pour garder une température normale. La victime puise dans ses réserves d'énergie.

L'état d'hypothermie est atteint lorsque la température baisse, engendrant la torpeur, la prostration puis la mort. A ce moment-là, toutes les réserves d'énergie sont épuisées.

Le traitement consiste à fournir à la victime la chaleur qu'elle ne peut plus produire elle-même: réchauffez des vêtements et un sac de couchage, chauffez l'intérieur de la tente, allumez un feu, placez la victime entre ses compagnons pour lui faire partager la chaleur qui se dégage de leurs corps et faites-lui prendre des boissons chaudes.

Mieux vaut prévenir que guérir! Mesures à prendre:

- 1) évitez de trop vous exposer au froid;
- 2) veillez à ne pas être mouillé et protégez-vous contre le vent.
- 3) portez des vêtements chauds et imperméables (les vêtements de laine vous isolent même lorsqu'ils sont mouillés).
- 4) changez vos sous-vêtements s'ils sont humides.
- 5) essayez de ne pas vous échauffer afin de ne pas trop transpirer; ceci entraînerait une perte d'énergie.
- 6) mangez des aliments riches en lipides et en glucides.
- 7) dressez le camp avant d'être épuisé.



## **SURVIE**

Les excursionnistes, surtout ceux qui partent pour de longues randonnées, devraient toujours être prêts, tant physiquement que psychologiquement, à faire face au danger.

La survie d'une personne qui est blessée ou qui s'est égarée dépend davantage de sa personnalité que du danger lui-même. Ses chances de survie seront meilleures si elle peut :

- 1) prévoir à l'avance les situations auxquelles elle pourrait avoir à faire face et s'y préparer en conséquence;
- 2) voyager en groupe;
- 3) faire preuve d'initiative et pouvoir s'adapter à la situation;
- 4) être patiente, calme et avoir confiance en ses capacités;
- 5) signaler sa présence à l'aide d'un vêtement de couleur vive, ou allumer une fusée si elle est obligée de rester sur place.

## **Faites attention aux animaux**

Faites du bruit lorsque vous marchez, pour éviter de surprendre un animal qui pourrait se trouver dans les parages.

Évitez de bloquer la route à un animal et ne vous dirigez pas vers lui.

Ne cuisinez pas dans la tente et n'y laissez pas vos aliments lorsque vous y dormez.

Laissez votre chien à la maison, car il pourrait chercher refuge près de vous après avoir attiré un ours.

\*Pour de plus amples renseignements concernant les mesures à prendre lorsque vous recontrez ou apercevez un ours, et sur la façon de reconnaître un endroit fréquenté par les ours, procurez-vous le dépliant de Parcs Canada intitulé: "Vous êtes au pays des ours". Lisez-le attentivement.

## **INSCRIPTION OBLIGATOIRE**

Les campeurs qui partent pour des endroits reculés doivent s'inscrire auprès d'un garde ou à l'un des deux centres d'accueil, avant leur départ. A leur retour, ils doivent se présenter de nouveau au centre. Cette règle a été établie dans votre propre intérêt.

## **ARMES À FEU**

Toute arme à feu qu'on désire emporter dans le parc doit être plombée. Vous pouvez les faire plomber aux bureaux principaux du parc situés au km 1640, route de l'Alaska, ou au km 1707, Sheep Mountain, route de l'Alaska.

## **PERMIS POUR FEU DE CAMP**

Avant d'allumer un feu de camp dans le parc national, vous devez obtenir un permis d'un des centres d'accueil du parc. Ces permis sont gratuits, mais ils vous seront refusés durant les périodes de l'année où les risques d'incendie sont élevés.

## **PERMIS DE PÊCHE**

Un permis de pêche valable dans un parc national coûte \$4. Vous pouvez obtenir ce permis et les règlements d'un garde du parc, des centres d'accueil du parc et de certains magasins privés de la région.

## **Ne prenez que des photos**

Préservez tous les aspects du parc des dégâts, afin de le transmettre intact aux futures générations. Ne prenez pas d'échantillons de rochers ou de végétation, et ne capturez pas d'animaux sauvages du parc sans avoir au préalable obtenu un permis du directeur du parc. Cette règle s'applique aussi aux andouillers, aux os, aux fossiles et autres artefacts.

## **Ne laissez que l'empreinte de vos pas**

Rapportez tout vos détritiques et déchets. Vous pouvez obtenir des sacs de plastique aux bureaux principaux du parc et aux centres d'accueil de Sheep Mountain.

Il est impératif de laisser les camps propres. Les détritiques que vous abandonnez pourraient attirer des animaux sauvages, dont vous n'avez peut-être rien à craindre, mais qui pourraient s'attaquer au campeur qui vous suit.